

**JEUX TRADITIONNELS au cycle 1****Fiche - guide pour l'enseignant****Objectifs d'apprentissage**

L'objectif général visé est « **Collaborer, coopérer, s'opposer** ».

**Les objectifs d'apprentissage de ce module de jeux traditionnels sont :**

- Structurer l'environnement par la construction de repères identifiés (puis mémorisés).
- Faire accéder l'élève à une signification de la tâche pour qu'il s'en construise une représentation motivante et qu'il agisse avec plaisir.
- Construire la notion de gain, et la mise en relation positive entre gain et effort.
- Construire les notions de fuite et de poursuite.
- Construire les notions de concurrence et de confrontation.

**La conduite du module**

Nous proposons cinq situations d'apprentissage significatives qui utilisent des jeux d'attention, de poursuite et de concurrence. Il est possible d'utiliser, pour les mêmes apprentissages, d'autres jeux de la même classe de problèmes (*page 3 : répertoire des jeux par classe de problème, selon Pierre Laguillaumie*).

Les jeux fonctionnant sur le principe de l'élimination ont été adaptés : chaque élève possède, au départ, un capital matérialisé, par exemple, par 5 pinces à linge.

Il est important de ne pas confondre les situations d'apprentissage présentées dans ce module et les séances. Chaque situation doit être travaillée au cours de plusieurs séances et peut servir d'entrée dans le module selon qu'on privilégiera d'entrer par un registre ou un autre.

<b>APPRENTISSAGES VISES</b>	<b>Construire un engagement moteur adapté pour LES ACTIVITÉS de JEUX</b>
<b>Sens et habiletés</b>	Être en concurrence avec les autres. Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes. Faire mieux que les autres. Construire la notion de score, décompter des points Pour ne pas être le perdant : prendre des informations, décider et aller vite. réagir à un signal, aller vite. Ne pas se faire repérer Ne pas se faire attraper Fuir en rentrant dans son camp
<b>Socialisation et transversalité</b>	Accepter de jouer / au sein d'un groupe / en maîtrisant ses émotions : plaisir, refus, excitation, peur, cris... dans des rôles différents Accepter de jouer au sein d'un groupe en coopération /en opposition Comprendre le but du jeu et jouer plus longtemps sans se tromper Identifier le résultat de l'action du groupe, de l'équipe Comprendre une consigne simple : but espace et durée du jeu. Respecter des règles simples Accepter les règles du fonctionnement en groupe, en équipe et les Installer l'espace de jeu, distribuer un matériel, ranger Accepter le résultat d'un jeu, être bon joueur

Les situations d'apprentissage

Pour	TITRE
Ne pas se faire repérer Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.	<b>Les petits taquins</b>
Ne pas se faire attraper Fuir en rentrant dans son camp	<b>Quand le chat dort</b>
Être en concurrence avec les autres Faire mieux que les autres : réagir à un signal, aller vite.	<b>Les lapins et les feuilles de chou</b>
Être en concurrence avec les autres. Pour ne pas être le perdant : prendre des informations, décider et aller vite.	<b>Les écureuils en cage</b>
Être en concurrence avec les autres. Faire mieux que les autres.	<b>Les bons petits chiens</b>

EPS et compétences transversales

JOUER En concurrence En confrontation En poursuite	TPS /PS	MS/GS
<b>1) S'engager dans l'action</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- accepter de jouer</li> <li>- accepter de jouer au sein d'un groupe</li> <li>- jouer en maîtrisant ses émotions : plaisir, refus, excitation, peur, cris...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- maîtriser ses émotions dans des rôles différents</li> <li>- accepter de jouer au sein d'un groupe en coopération</li> <li>- accepter de jouer en opposition</li> </ul>
<b>2) Faire un projet d'action (à court terme)</b>	<p>Comprendre le but du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- jouer plus longtemps sans se tromper</li> <li>- arriver plus vite que les autres</li> <li>- prendre ou retrouver une place</li> <li>- fuir et se protéger</li> <li>- ne pas se faire voir et entendre</li> <li>- se cacher</li> <li>- transporter, recevoir et donner des objets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- imaginer et jouer de nouvelles situations de jeu : variantes simples-</li> </ul> <p>Apprentissages de TPS et PS, plus :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fuir et délivrer</li> <li>- lancer et rattraper</li> <li>- lancer, attraper, courir</li> <li>- passer malgré l'obstacle</li> <li>- fuir en rentrant dans son camp</li> <li>- ne pas se faire toucher</li> <li>- tenir prisonnier</li> <li>- envoyer, renvoyer le ballon</li> </ul>
<b>3) Identifier et apprécier les effets de l'activité</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identifier le résultat de l'action du groupe : vider une caisse, arriver avant, beaucoup, pas beaucoup d'objets, jouer sans se tromper</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identifier le résultat de l'action du groupe, de l'équipe</li> <li>- construire la notion de score, décompter des points</li> </ul>
<b>4) Se conduire dans le groupe en fonction de règles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendre une consigne simple : but du jeu, espace de jeu, temps de jeu</li> <li>- respecter des règles simples</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- accepter les règles du fonctionnement en groupe, en équipe</li> <li>- respecter les règles du jeu, arbitrer avec aide</li> <li>- installer l'espace de jeu, distribuer un matériel, ranger</li> <li>- accepter le résultat d'un jeu, être bon joueur</li> </ul>

**Autres domaines d'apprentissage**

<b>Le langage</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- comprendre, être capable d'exprimer le but du jeu</li><li>- décrire les actions mises en jeu</li><li>- exprimer les émotions ressenties pendant le jeu</li><li>- lire des contes en rapport avec le jeu</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- être capable de s'exprimer sur le jeu, ses règles, ses aménagements et son déroulement à l'aide de mots, de phrases ou d'expressions correctes</li><li>- lire des contes en rapport avec le jeu</li><li>- expliquer sa façon de jouer</li><li>- expliquer des stratégies d'action</li></ul>
<b>Vivre ensemble</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- abandonner son projet pour adhérer à un projet collectif</li><li>- comprendre les règles du jeu et y participer activement</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- accepter de changer d'équipe ou de coéquipier</li><li>- jouer différents rôles : spectateur, observateur, arbitre</li></ul>
<b>Explorer le monde</b>		<ul style="list-style-type: none"><li>- construction de la notion de score : utilisation de la chaîne numérique</li><li>- représenter un jeu par le dessin, par un schéma...</li></ul>
<b>Activités artistiques</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- mettre en scène des histoires</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- mettre en scène des histoires</li><li>- imaginer d'autres scénarios d'action</li><li>- inventer un jeu</li></ul>

**JEUX****Jeu de référence : LE CERCLE HONTEUX****Cycle 1 (PS / MS)****DISPOSITIF ET TACHE**

Lieu : Gymnase, cour d'école (25m x 15m)

Matériel : Cerceaux (autant que de joueurs)

Règle :

Au départ du jeu, chaque élève est placé dans un cerceau qui représente sa maison, l'un d'eux est emprisonné dans le "cercle honteux".

**Au premier signal**, donné par le prisonnier, tout le monde doit quitter sa maison et se promener entre les cerceaux.

**Au second signal**, toujours donné par le même joueur, chacun essaie de retrouver une place dans un cerceau sur le cercle.

Celui qui n'en a pas trouvé vient dans le cercle honteux.

C'est lui qui donne le nouveau signal.

But pour l'élève : Eviter de se retrouver dans la maison centrale (le cercle honteux).

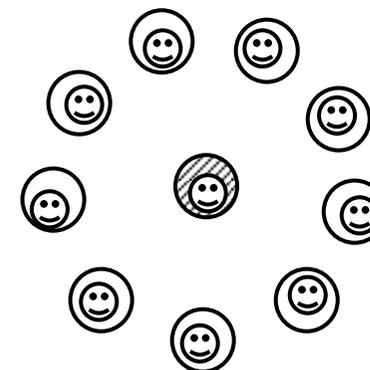
Décompte des points :

Perte d'un point sur un capital de début de partie à chaque fois qu'un joueur se retrouve dans le cercle honteux.

*Les cerceaux posés au sol forment un grand cercle.*

*Au centre de celui-ci se trouve un cerceau qui figure le "cercle honteux".*

*Le nombre total de cerceaux correspond au nombre d'élèves.*

**Compétences transversales et connaissances:**

Comprendre et mettre en œuvre des **règles** et des **codes**.

Accepter de jouer ; **accepter de jouer au sein d'un groupe** ; jouer en maîtrisant ses émotions.

Prendre des **repères** dans l'espace, le temps et l'environnement (réagir à un signal, trouver une place, aller plus vite que les autres...).

**JEUX****LES PETITS TAQUINS****Cycle 1 (PS / MS)****APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- **Ne pas se faire repérer**
- **Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.**
- Accepter de jouer ; accepter de jouer au sein d'un groupe ; jouer en maîtrisant ses émotions.
- Prendre des repères dans l'espace et le temps et l'environnement.

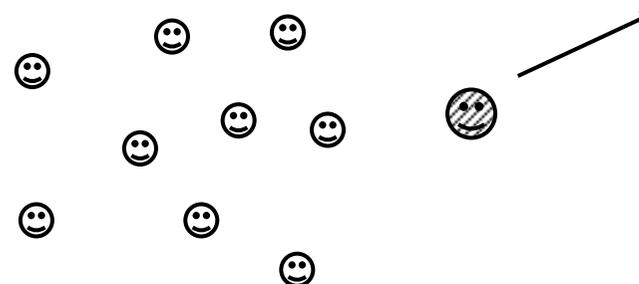
**DISPOSITIF ET TACHE**

Lieu : Espace vaste, comme la cour d'école

Matériel : Aucun

Règle : Les enfants (*petits taquins*) sont en groupe derrière le meneur de jeu (en file ou non), imitent ses gestes et ses déplacements, mais sont immobiles et silencieux quand il se retourne.

But pour l'élève : Ne pas se faire repérer lorsque le meneur se retourne.

**CONSIGNES**

- Le meneur de jeu (enseignant) peut marcher, courir, sauter, sautiller, faire des gestes de bras...
- Varier le rythme des arrêts: les élèves ne doivent pas savoir si le meneur va se déplacer longtemps avant de les surprendre.

**CRITÈRES DE RÉUSSITE**

- Les *petits taquins* surpris perdent des points sur un capital attribué au début du jeu : avoir le plus de points possible à la fin de la partie.

**PLUS FACILE**

- Donner un signal (frapper dans les mains, compter...), avant de se retourner.

**PLUS DIFFICILE**

- Les enfants doivent imiter une attitude prise par le meneur quand il se retourne.
- Quand le meneur se retourne, les enfants doivent prendre une position déterminée auparavant (accroupi...).

**OBSERVATIONS**

Le capital de points possédé par chaque élève en début de jeu est matérialisé par 5 pinces à linge.

**JEUX****LES ÉCUREUILS EN CAGE****Cycle 1 (PS / MS)****APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- **Être en concurrence avec les autres.**
- **Pour ne pas être le perdant : prendre des informations, décider et aller vite.**
- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Accepter de jouer ; accepter de jouer au sein d'un groupe ; jouer en maîtrisant ses émotions.
- Prendre des repères dans l'espace et le temps et l'environnement.

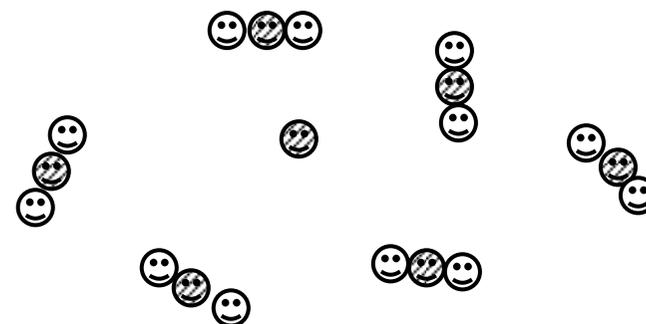
**DISPOSITIF ET TACHE**

Lieu : Gymnase, cour d'école (25m x 15m).

Matériel : Aucun, sauf dans les variantes.

Règle : Les joueurs sont par trois, dont deux se tiennent les mains et matérialisent la cage, le troisième étant l'écureuil. Un joueur n'a pas de cage.  
Au signal, tous les écureuils changent de cage.

But pour l'élève : Retrouver une cage après le signal de changement.

**CONSIGNES**

- Changer régulièrement les rôles.
- Mettre 2 ou 3 écureuils sans cage selon l'effectif de la classe.

**CRITÈRES DE RÉUSSITE**

- Les écureuils sans cage perdent des points sur un capital attribué au début du jeu : avoir le plus de points possible à la fin de la partie.

**PLUS FACILE****PLUS DIFFICILE**

- Les élèves sont munis de foulards de couleurs et l'écureuil ne doit pas rentrer dans une cage de la couleur de son foulard.
- Évoluer sur une musique, l'échange se fait à l'arrêt de la musique.

**OBSERVATIONS**

Le capital de points possédé par chaque élève en début de jeu est matérialisé par 5 pinces à linge.

**JEUX****QUAND LE CHAT DORT****Cycle 1 (PS / MS)****APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- **Ne pas se faire attraper**
- **Fuir en rentrant dans son camp**
- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Accepter de jouer ; accepter de jouer au sein d'un groupe ; jouer en maîtrisant ses émotions.
- Prendre des repères dans l'espace et le temps et l'environnement.

**DISPOSITIF ET TACHE**

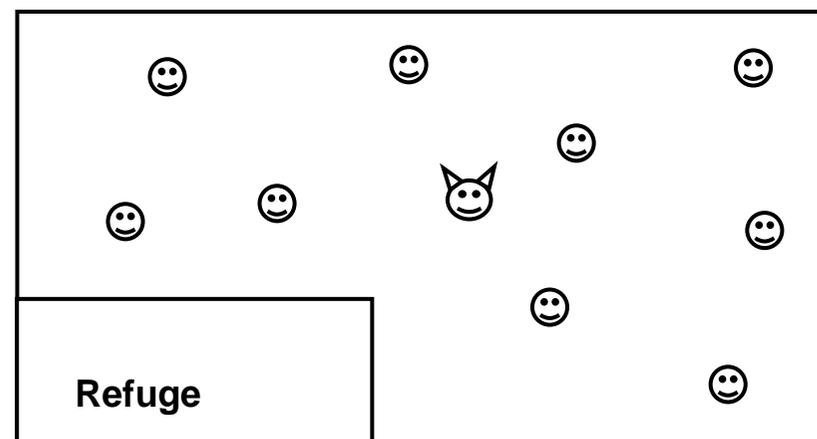
Lieu : salle, cour, plateau, terrain de sport

Matériel : aucun

Règle : Lorsque le chat dort, les souris sortent de leur refuge, courent dans tout l'espace de jeu, viennent taquiner le chat. Celui-ci se réveille, fait "miaou" et essaie de toucher les souris qui se sauvent vers leur refuge.

But pour l'élève :

Pour les souris, atteindre le refuge avant d'être touchées.  
Pour le chat, toucher un maximum de souris.

**CONSIGNES**

- Le chat doit attendre que toutes les souris soient sorties avant de s'éveiller.
- Veiller à la lassitude du chat.

**CRITÈRES DE RÉUSSITE**

- Les souris touchées perdent des points sur un capital attribué au début du jeu : avoir le plus de points possible à la fin de la partie.

**PLUS FACILE**

- Pour les souris
- Le chat doit prononcer une phrase imposée avant d'entamer sa poursuite.
  - Autoriser plusieurs refuges.

**PLUS DIFFICILE**

- Pour les souris
- Refuge à capacité d'accueil limitée.
  - Pas de refuge.
  - Plusieurs chats.

**OBSERVATIONS**

Le capital de points possédé par chaque élève en début de jeu est matérialisé par 5 pinces à linge.

**JEUX****LES BONS PETITS CHIENS****Cycle 1 (PS / MS)****APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- **Être en concurrence avec les autres.**
- **Faire mieux que les autres.**
- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Accepter de jouer ; accepter de jouer au sein d'un groupe ; jouer en maîtrisant ses émotions.
- Prendre des repères dans l'espace et le temps et l'environnement.

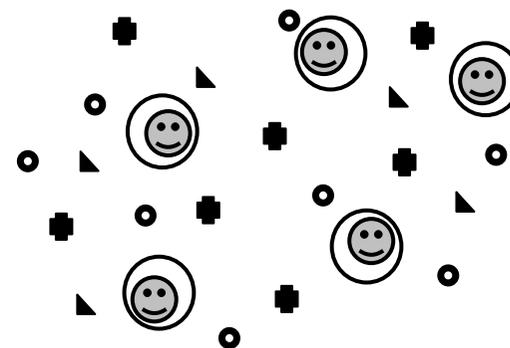
**DISPOSITIF ET TACHE**

Lieu : gymnase, cour d'école, salle d'activité.

Matériel : Un cerceau par élève et beaucoup d'objets (balles lestées, ballons, cubes ...).

Règle : Chaque petit chien est dans sa niche (cerceau) et au signal, va chercher les objets disséminés dans l'espace de jeu.

But pour l'élève : Rapporter beaucoup d'objets dans sa niche.

**CONSIGNES**

- Rapporter les objets un par un dans sa niche.
- Quand tout est ramassé, comparer les butins.

**CRITÈRES DE RÉUSSITE**

- Nombre d'objets rapportés dans sa niche.

**PLUS FACILE**

- Ne pas limiter le nombre d'objets transportés par voyage.

**PLUS DIFFICILE**

- L'enseignant lance les objets dans différentes directions.

**OBSERVATIONS**

Construction de la notion de gain.

**JEUX****LES LAPINS ET LES FEUILLES DE CHOUX****Cycle 1 (PS / MS)****APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- **Être en concurrence avec les autres**
- **Faire mieux que les autres : réagir à un signal, aller vite.**
- Comprendre et mettre en œuvre des règles et des codes.
- Accepter de jouer ; accepter de jouer au sein d'un groupe ; jouer en maîtrisant ses émotions.
- Prendre des repères dans l'espace et le temps et l'environnement.

**DISPOSITIF ET TACHE**

Lieu : gymnase, cour d'école, salle d'activité

Matériel : objets représentant les feuilles de chou.

Règle : Au signal de l'animateur, les cages s'ouvrent, les lapins se faufilent par la porte pour aller au centre et essaient de rapporter une feuille de chou dans leur cage.

But pour l'élève : Prendre une feuille de chou pendant qu'il en reste.

Les joueurs représentant les cages 😊 sont debout et répartis sur un cercle.  
Jambes serrées = cage fermée.  
Jambes écartées = cage ouverte.

Chaque lapin 😊 est accroupi derrière la porte de sa cage.

On dispose au centre autant d'objets que de couples de joueurs, moins 1.

**CONSIGNES**

- Inverser les rôles.
- Faire comparer collectivement les quantités à la fin du jeu.

**CRITÈRES DE RÉUSSITE**

- Nombre de feuilles de chou rapportées par chaque équipe.

**PLUS FACILE****PLUS DIFFICILE**

- Varier le mode de déplacement.
- Varier les signaux de départ (auditif et visuel).

**OBSERVATIONS**

Construction de la notion de gain.